

「映像制作に於ける演出」
先人たちの作品をテキストとして学ぶこと

北 嶋 洋 一

星槎道都大学研究紀要

美術学部

創刊号

2020年

「映像制作に於ける演出」 先人たちの作品をテキストとして学ぶこと

北 嶋 洋 一

○要約

19世紀後半に産声をあげてから僅か130年で急速な進化を遂げ、独自の立ち位置を確立した映像メディア。視覚と聴覚へ同時に訴える情報伝達が可能な“総合芸術 (composite art)”であり、それ以前のメディアでは不可能だった「時間の経過を記録することができる」という特性を持っていた。

映像メディアは特に応用芸術 (applied art) である映画に於いて、数多くのクリエイターが表現と技術の両面で試行錯誤を繰り返し、多くの傑作を生み出し、世界中の大衆支持を得ながら現在に至っている。

そんな先人たちが開拓し、残してくれた遺産を基にして、現代のクリエイターは新たな映画を作り上げていかなければならない。そのためにも、様々な場面や用途に応じて鑑賞者の感情を巧みに操るべく先人たちが用いた演出法を学び、効果的に応用することは必須であり、本稿は、それを達成するためのテキストの一つとすべく執筆している。

○“総合芸術”としての映像メディア。その誕生と発展の背景について

19世紀末、映像メディアは“視覚芸術”の一分野として誕生した。つまり、従来の絵画・彫刻・写真などと同様、視覚という単一の感覚器官をもって情報を取得するメディアという形でスタートを切ったのである。

但し、従来型の視覚芸術メディアと映像メディアの間には決定的な差異が存在した。それは映像メディアが従来型メディアでは不可能とされていた“時間の経過が記述可能”だったという点である。

そもそも、時間の経過を記述すること自体がまさしく映像メディアの本質と言うべきであり、映像メディアが誕生する切っ掛けになる社会の需要、さらには映像メディアが開発される動機にもなっていた。

現実にかかる出来事を情報としてリアルに記録し再生したいという欲求は、有史始まって以来、人間社会の中で受け継がれてきた文化的、技術的願望であったと思われる。しかし、映像メディアが存在しなかった時代、それができるのは人間の記憶力だけであり、人工的なメディアでは代替えが不可能だった。

既存の“視覚”、“言語”、“音響”などのメディアでは疑似的な展開しか望めず、例えば映像以前の“視覚芸術”における主流、絵画・彫刻・写真にはストーリー性はあってもストーリーそのものを描写する能力は無い。本来は一本の長い線である時間の中から場面という一つの点を選んで情報化し、その前後に続くストーリーの解釈につ

いては鑑賞者に任せるというのが当り前の表現方法として確立されており、それ以上の展開については物理的に不可能であった。

絵本や紙芝居のように、“視覚”と“言語”を駆使して時間の経過を疑似的に記録再生するメディアは存在したが、これも結局は点を複数選び出し、それを順に並べただけのものでしかない。しかも、読み手によって時間の経過速度に違いが生じるわけで、ストーリーを辛うじて描写することができても、肝心のリアルな時間描写はできていない。

情報の伝達方法に於いて映像との類似点が多く見られる“舞台芸術”でも、疑似的な記録再生の域を超えてはおらず、演者の能力と個性が情報の質と内容に影響を与えることがある時点で、絵本や紙芝居よりもリアルさについては劣っているとすべきである。

時間の経過を記述できるということは、映像メディアが提供する情報にはストーリーが生じているということになる。しかも、このストーリーは制作者が意図して創造し、それを記述、描写することが可能でもある。

既に映像メディアの存在が日常になっている現代人にとって、それは当然のことであるが、それ以前に類を見ない新たなテクノロジーとして初めて接した19世紀末の人々にとって、ストーリーの創造は時間を操る行為のようであり、魔法使いや錬金術師の技を見るような思いだったに違いない。

この画期的な本質によって、映像メディアは誕生した時点で既に“視覚芸術”の枠を超えて、“総合芸術”へと

進化する可能性を内在させていたのである。

“総合芸術”とは、“異なる感覚器官に向けられた複数の情報を同時に発信することができる単一の作品を提供するメディア”であるが、そのように定義し分類すれば映像はまさしく“総合芸術”である。

その根拠についてだが、まずは当然のことながら映像制作に当たっての設計作業は言語によって為されるという点に着目してみる。

無作為に撮影作業を行ったのでないならば、創作された映像のストーリーは基本的に言語（文章）を用いての置き換えが可能とされる。つまり、設計段階においては“言語芸術”と映像メディアは同一の工程によって成り立っているのである。

よって、小説や随筆の作者が、執筆に際しては文法や構成を練りながら著作を仕上げていくように、映像の撮影や編集作業に於いても、設計上は言語として記述された工程を映像に変換すべく文法を読み解き、そこに描かれた情報の目的や性質に配慮しつつ内容を構成するわけで、このことから映像メディアは“視覚芸術”として誕生しながらも“言語芸術”の要素を併せ持っていたということが言える。

さらに、映像メディアが技術革新によって取り込んだ後天的な要素もある。レコード盤に始まった音声の録音再生技術がそれである。

19世紀半ば、映像よりも一足早く誕生した“音響芸術”における記録再生技術は、映像メディアが誕生すると直ぐに融合が試みられ、当初はレコード盤と併用する形で、後にフィルムに音声を記録する方式（サウンド・オン・フィルム）によって、映像との完全なリンクを果たすことに成功した。

“視覚芸術”+“言語芸術”+“音響芸術”=“総合芸術”

これで、映像メディアは、同時に3種類の感覚器官へ同時に情報を訴求可能な“総合芸術”として確立したわけだが、加えて映像メディアは運用に関する利点も備えていた。フィルムなどに記録され、何度でも再生が可能であり、複製もできるという点については、同じく3種類の感覚器官へ働きかける“舞台芸術”との決定的な差異になった。

“情報の永久的保存”

“舞台芸術”には情報の保存という概念は無い。よって、一度上演された作品を再度楽しむことは不可能である。同じシナリオ、同じ役者、同じ演出家を配し、同じ劇場で再演された作品であっても、それは以前に上演された作品の複製とはならず、新たに作られた別個の作品

となる。

“総合芸術”であり“情報の永久的保存が可能”という、既存のメディアには無い、非常に汎用性の高い特性を持つ映像メディアは、19世紀末の誕生から急速に発展し、現在に至る。

その間、“総合芸術”としての可能性を広げていったのはもちろんのこと、情報の描写や記述方法である撮影や編集の技法も世界中で様々な試行錯誤が繰り返されたことにより、映像メディアが提供し得る情報の質も向上していった。

表現できる情報内容の多様化も進み、20世紀初頭までに映像はメディアとして一応の安定した完成形を見せることになった。

ここまで要した期間は僅か30年から40年ほど。

新たに誕生した芸術の一分野が表現や技術、材料などの研究を幾重にも繰り返しながら完成に近づいていく速度としては非常に速い。

映像は純粋芸術という方向性は残しつつも、主流は映画という応用芸術、商業芸術として発展していくことになったが、その分岐の段階が訪れたのもこの間であり、これも他の芸術分野と比較してあまりにも速かった。

ちなみに絵画や彫刻など、従来の視覚芸術は政治や宗教による柵から解放され、経済的に富める者たちの独占から庶民文化へと移行していくまでには1000年単位の時間が必要だった。

純粋芸術と応用芸術の違いについては明確な分岐を持つことなく、混在したまま緩やかな発展を続け、現代に至って漸く“アート（純粋芸術）”と“デザイン（応用芸術）”などと言う呼び名の基に2つの志向が明確になりつつある。

こうした事例と比較すれば、僅か30年から40年という速度で完成形に到達し、純粋芸術と応用芸術の分岐も終えてしまった映像メディアは、極めて異例ということが分かる。

但し、これは決して異常な速度ではない。

映像メディアの急速な発展は、誕生当時の社会情勢を認識し、分析可能な後世の私たちから見れば想定できる範囲内の出来事と言える。

その第一の根拠は、映像メディアが誕生した19世紀末という時代にある。

産業革命により現代型の社会構造が確立しつつあった時代。一部に例外があったとしても、映像作品に触れる機会を持つ都市部に暮らす中産階級以下の平均的な民度は、産業革命以前とは比較にならない程に向上してはざである。“働く”と“生きる”しかなかった庶民の日

常生活の中に、“学ぶ”とか“遊ぶ”という要素が自然発生し、総合的な文化レベルも急速に高まっていた時代である。

産業革命以前。例えば中世のルネサンス期。絵画や彫刻などの芸術分野において、誰もが名前を知るほどの巨匠たちによって生み出された数多くの名作がある。しかし、後世に生きる我々からすれば貴重な名作と認識されるルネサンスの作品群が、当時の一般庶民たちにとっては果たしてどうだったのだろうか？

現代、特に先進国に於いて、芸術の専門家でも何でもない一般庶民でさえルネサンス期の名作を名作として捉えて感動することができるわけだが、それが可能なのは芸術鑑賞に必要な知識を教育により授かれる、余裕を持った社会構造の中で生きているからである。

ところが、中世の封建社会における庶民の文化レベルは総じて低かったと言われている。これは支配階級が被支配階級の教育を制限したことによる結果でもあるわけだが、そもそも当時の人口の大部分を占める労働者階級にとって、芸術作品を鑑賞するための基礎知識を得どころか教育を受ける余裕など日常で求めようが無かったに違いない。

著しく効率が悪く貧弱な生産力しか持ち得ない諸々の産業に従事する当時の労働者にとって、日常生活とは生きるために働いて糧を得ることが全てである。そんな彼らに絵画や彫刻を鑑賞するだけの時間的な余裕などあるはずも無く、当然のこと“芸術を理解できる教育”など受けようもなかった。

そのような状況を脱し、現代に繋がる社会構造が見え始めたのは、中世が終わりを告げた産業革命以降のことである。

技術革新による生産効率の進歩に伴って、徐々に、尚且つ限定的ではあるが、労働者階級にとって、働き、食し、祈り、寝るだけだった日常生活の中に、ある程度の余暇を持つことが可能となった。そして、余暇には一定のレベルの教育を受ける機会を持ち、娯楽を楽しみ、中には様々な芸術を愛好し、創造する者も現れたのである。

そうした庶民が暮らす生活環境も激変していた。

技術革新が大規模工業を発達させ、都市人口を増加させたのである。

18世紀から19世紀はじめにかけて、農業人口の比率が急速に減少した。イギリスの場合、1760年には約70パーセントであったのが、1800年には36パーセント、1830年25パーセント、1850年には22パーセントへと急激に低下した。

『生活の世界歴史(10) 産業革命と民衆』(河出文庫)より

農業人口自体が減ったわけではない。食糧生産力など

が向上したことで人口爆発が起こり、増えた分の人口が農村から離れて都市に流れ、工業やサービス業に従事する者の比率が増えたということである。

後世の視点を以て産業革命について否定的な見解を述べる者は、“都市生活者を増大させたことにより貧富の差が広がり、都市内部にスラムが形成された”という負の側面ばかりを語る。

だが、産業革命が都市という規模の大きな市場を形成し、消費者層を拡大したのは事実である。

余暇を持つ人口が都市に流入すれば当然のこと、都市における教育や娯楽の需要は一段と高まり、様々な文化が急激に発達、市場は只管拡大していくことになる。よって、あらゆるメディア文化に携わる者たちにとって、産業革命は歓迎すべき出来事であった。

産業革命が始まってから1世紀以上を経過した頃、新たな消費対象となる娯楽を追い求める庶民たちの前に、“映像メディア”が登場した。

時代は、先進国に於いて新たな社会秩序と経済基盤が築かれ、それが機能し始めていた19世紀末。既に芸術が上流階級やその周辺だけのモノではなくなって久しく、絵画の世界では庶民階層が中心になって活動していた印象派が突出しており、文学の世界でも市民思想や生活に共感し表現する作品が次々に生まれている時代であった。

そんな時代に生まれた、当時最新のメディア“映像”は、労働者階級を始めとする庶民を含む幅広い階層に受け入れられ、評価され、積極的な消費対象になることで、彼らの需要へ常に応える責任を負いながら完成に近づいていった。

映像メディアが、既存の視覚芸術メディアよりも急速に発展した理由は、その特性もさることながら、時代による後押しが大きかった点は明らかである。

○“映像メディア＝映画”によって提供される情報と、その質的向上について

トーマス・アルバ・エジソン(Thomas Alva Edison 1847-1931)や、オーギュスト(Auguste Marie Louis Lumière 1862-1954)とルイ(Louis Jean Lumière 1864-1948)のリュミエール兄弟によって誕生した映画は、当初“記録→再生”と二つの工程によって成り立っていたが、その僅か数年後に“モンタージュ”という技法による工程が加わった。

モンタージュは、異なるカメラで撮影された複数のショットを繋げてシナリオを表現する技法であり、所謂、編集の基本作業である。この技法を実用し、当時では珍

しい長尺(14分)の作品『月世界旅行(Le Voyage dans la Lune 1902)』を制作し発表したのが、フランスの映画監督ジョルジュ・メリエス(Marie Georges Jean Méliès 1861-1938)である。メリエスは複数のショットを繋げてストーリーを構成しただけではなく、“中止め(置き換えとも言い、撮影途中でカメラを止め、被写体を置き換えてから撮影を再開する手法)”や多重露光(同じフィルムに複数の映像を映す手法)など、様々なトリック撮影を駆使することでも高い評価を受けており、これ以降の映像制作工程を一気に複雑化させた人物と言える。

さらには、アメリカの映画監督エドウィン・スタントン・ポーター(Edwin Stanton Porter 1870-1941)は、『大列車強盗(The Great Train Robbery 1903)』に於いて“クロスカッティング(別々の場所で同時進行する複数のシーンを表現する際、其々撮影したショットを交互に繋ぎながらシーンを合体させ表現する手法)”を用いて物語の展開を表現する。この手法により映画と同様の“総合芸術”として存在する“舞台芸術”では、物理的に制作不可能な作品を公開することになり、『大列車強盗』は、映画の独自性を人々に知らしめる作品となった。

進化はさらに続き、デヴィッド・ウォーク・グリフィス(David Wark Griffith 1875-1948)は、『国民の創生(The Birth of a Nation 1915)』に於いて、多彩なモンタージュを駆使し、映画ならではの演出効果を披露している。

例えば、追う者と追われる者を“クロスカッティング”で描く手法は、昨今の犯罪モノやアクション系のドラマではお馴染みであり、緊迫感を表現するための演出として定番だが、本作はその元祖と言える。

さらに、過去の記憶を思い出す際の表現として多く用いられる“カットバック(2種類以上の異なるショットを交互に転換し繋ぐ技法)”や“フラッシュバック(現在進行中のシーン内に、過去をイメージするようなショットを瞬間的に連続して挿入する技法、又は短いショットを連続させて視覚的效果を与える技法)”も初めて用いられており、これらも現代に通じるモンタージュの手法となっている。

グリフィスの作品には、他にも“クローズアップ(撮影対象をフレームに大きく映す技法)”や“パン(撮影しながらカメラの位置を変えず左右に振る技法)、“ドリー(台車などにカメラを載せ、水平に移動させる技法)”などが使われ、視覚的效果を盛り上げているが、これらの手法は現代の映像作品にも同じ用途で存在している。

前記した“クロスカッティング”や“カットバック”、“フラッシュバック”などはもちろん、グリフィスは20世紀初頭に於いて、既に演出や撮影の定型を生み出しており、彼が後世「映画の父」と称えられるのは、こうしたパイオニアとしての功績を評価されたからである。

ところで、一度進化を成し遂げた事柄は、余程のことが無い限り退化はしない。特に娯楽に関しては顕著であり、観客が退化を許しはしない。一度質の高い作品を見せられた者は、次の作品には更に高い品質を求めるものである。映画は誕生と同時に、観客に常に突き上げられ続ける需要の流れに乗せられてしまった。

そうした流れの中で、初期のクリエイターたちは観客の需要はもちろんのこと、自身の創作意欲や研究意欲も掻き立てられていたに違いない。彼らは極めて短期間で映像メディアの質を向上させていったが、グリフィスもそうしたクリエイターの一人である。

モンタージュはメリエスやポーターを始めとする多くのクリエイターによって既に実用されていたが、グリフィスはそれを表面的な効果としてだけではなく、文学的な表現として用いたことが画期的とされる。

もしかしたらグリフィスは、シナリオを言語で記述された映画の設計書や指示書として受け取らず、シナリオの文章を映像に変換する作業をするのではなく、シナリオを“言語芸術”つまりは小説や随筆のような文学作品として捉えていたのかも知れない。

よって、本文のみならず行間まで読み解き、それを如何にフィルムに描き込むかについては絵画や彫刻などの“視覚芸術”に見られるアカデミックな表現まで用い、そこに映像ならではの数々の手法を合体させ、“映画を執筆する”ための文法を纏め上げたのであろう。

グリフィスの映画文法は、おそらく彼が纏め上げなくとも、いずれは他のクリエイターによって同様の映画文法が編み出されたに違いないと思えるほどオーソドックスなスタイルばかりである。これは、決して後世の視点から見た偏見ではなく、常にカメラを覗いているクリエイターならば、誰しもが頷けることだと思う。

だが、グリフィスはパイオニアであり、そこに価値がある。グリフィス以降のクリエイターたちは、好むと好まざるとに関わらず、「映画の父」グリフィスが編み出した映画文法の影響下にあると言われる。

もちろん、次項において論じるクリエイターたちも同様で、彼らはグリフィスの編み出した映画文法の延長線上で活躍したクリエイターということになる。

但し、彼らは、グリフィス作品に見られる手法を定型であり基本としながらも、それだけに留まらず、様々な応用し独自の世界を築いていった名クリエイターたちであることは間違いない。

○レニ・リーフェンシュタール「ドキュメンタリーと創造の融合」

『オリンピア（原題：Olympia 1938）』

レニ・リーフェンシュタール（Leni Riefenstahl 1902-2003）が、伝記番組などで取り上げられる際、映画監督としての評価よりも、第2次世界大戦以前にナチスの協力者だったという経歴と戦後の不遇な人生に重きを置いて語られることが多い。

本稿としては、そのような経歴についてとやかく言うことはしない。世界史上「ナチスは稀に見る悪だった」という定説は誰もが認めるところであり、常にナチスの影が付き纏うリーフェンシュタールを報道メディアが冷たく扱い、戦後の映画活動さえも拒絶するような社会の姿勢が終生続いていたことについても、特に感情論で語るつもりはない。

一人の天才が世に出した映画『オリンピア』という作品についてと、優れた手法によって描き出された映像世界を分析評価するだけである。

芸術家の中には、政治や経済など社会の情勢に全く無頓着な者がいる。所謂世間知らず、“芸術馬鹿”と言うべき者たちである。

これは時には賛辞として贈られる言葉ではあるのだが、リーフェンシュタールについては非難の言葉として投げつけられる。リーフェンシュタールが2003年に亡くなってから、彼女を振り返って評価する書籍を見掛けることが多くなったような気がするが、大方の論では彼女はそういう類の芸術家であったとされている。

しかし、ナチスが絶頂期であったドイツに於いて、党員でこそなかったものの思想には賛同し、さらには自らのキャリアのためにナチスを利用し、そのプロパガンダ映画を制作したことについては罪とされており、至極当然のことと思う。

但し、リーフェンシュタールが類いまれな映画人であったということについては疑いの余地無く、『オリンピア』で披露された数々の手法と表現のセンスについては、まさに天才の業と言うべきである。

『オリンピア』は1936年に開催されたオリンピック“ベルリン大会”を、『民族の祭典』と『美の祭典』の2部構成によって記録した映画である。

監督は、元女優でありナチスの党大会を記録した映画『意志の勝利（Triumph des Willens 1934）』を監督したレニ・リーフェンシュタール。ナチスの全面的な出資と協力のもとに制作され、ドキュメンタリーでありながら、その芸術性が高く評価され、ヴェネツィア国際映画祭では最高賞を受賞し、戦前の日本でも大ヒットを記録した。

ちなみにオリンピックを記録し、IOC（国際オリンピック委員会）に公認された映画の制作は1912年のストックホルム大会からである。現在は動画配信サイトなどで古いオリンピックの記録映像作品を断片的ながらも観ることができるので、本論を書くに当たって、私もベルリン大会以前の3大会の記録映像を一通り鑑賞してみた。

その感想を述べるならば、一言“退屈”である。おそらくは3大会とも、芸術的な感性を持つ者ではなく、カメラを扱う技術者が撮影を担当し、競技の進行に沿って固定カメラで撮影されたフィルムを繋げただけの作品だっただろうと思う。

その鑑賞には、他家に招かれて大して知りもしない子供の学芸会や運動会の記録映像を観せられるのと同種の苦痛が伴い、いずれも画面からは観客を楽しませようとか、スポーツの感動を与えようとする意図は感じられなかった。

単にオリンピックの記録だけを目的とした映像が、人々に感動を与え芸術的に評価されるよう高度に変質・変容したのがベルリン大会である。

皮肉にも、この大会が一人の悪名高い独裁者によるプロパガンダであり、政治の延長線上にあったこと。決して選手たちと開催者の心が通い合った純粋なスポーツの大会ではなかったが故に起こった変革だった。

そもそも応用芸術には、政治はもちろん、商業的な意味合いや、思想的な背景が付き纏う。それは純粋芸術とは異なり、制作意図や用途が欠かせないからである。

「オリンピックと言うモチーフを使って、ナチスの宣伝としたい」

という発想は、現代に於いて一人のタレントをイメージキャラクターとして商品のコマーシャルを作るのと同じ発想である。商品を魅力的に見せるためにはタレントも魅力的でなければならず、監督は商品に対するのと同じ労力をタレントの演出にも掛けることになる。

つまり、『オリンピア』が、革新的な芸術性を持ち、現代に伝わる名作として仕上がったのは、ナチスの求めに応じて制作された応用芸術だったからなのである。

『オリンピア』が名作と成り得た理由の第一が政治であるなら、その第二もある。

リーフェンシュタールが「創造」という禁忌に手を付けていたことである。

オリンピックの記録映像は、本来IOCに公認されるべきドキュメンタリーにならねばならなかった。ところが本作には明らかに記録映像としては不適切かつ不自然な個所が幾つも存在する。記録映像としては人間の手が入り過ぎているのである。

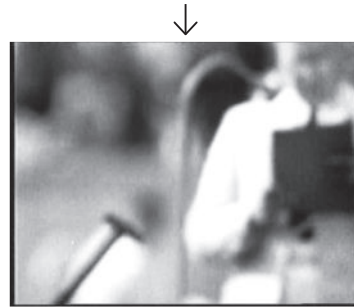
例を幾つか挙げてみよう。

①一人の選手が行う一つの競技の流れを複数のカメラで多角的に撮影。



走り高跳び(コトカス選手):スタート～助走～ジャンプとカメラが切り変わる。

②競技中の選手に対して全身を移さずに顔だけをクローズアップ。



円盤投げ(シェフローバ選手):フォームを映さず、フレームアウトする箇所もある。

③緊迫感を煽りドラマチックなシーンを演出するためスローモーションを多用。





三段跳び（田嶋選手）：観客席を挟んだ後がスローモーション。空中姿勢まで追う。

- ④選手の視点から見た風景や、選手の影で競技をイメージさせるような表現。



円盤投げ：シュレーダー選手の影



マラソン：孫選手の影として表現されている



マラソンコース沿道の風景

特に注目すべきは、一度で勝敗が決する競技種目の撮影はイチかバチかになるため意図した絵作りは殆ど不可能なはずなのに、観客を含めて綿密なりハーサルや演技指導を加えた上で撮影したかのような映像が見られる点である。

それが明らかで、後に本作を問題視する際には必ず指摘されるのが“棒高跳び”である。

この種目はアメリカのメドウズ選手（金）、日本の西田選手（銀）、大江選手（銅）の三人により、日没後まで長時間に渡り争われたベルリンオリンピックの名勝負として語られている。後に西田選手と大江選手が互いのメダルを半分に割って合わせた“友情のメダル”のエピソードを生んだこともあり、日本人にも馴染み深い種目である。

ところが、本作で描かれている“棒高跳び”には、明らかに違和感がある。特に日没後のシーンでは、撮影の構図が大胆になり、カメラ位置が棒高跳びを捉えるには絶妙なポジションを取り、映像が一段とドラマチックになっている。



大江選手のクローズアップ



競技中なら有り得ない、ほぼ真下から捉えるカメラ



健闘を称え合うメドウズ選手と西田選手

さらには真っ暗な背景からバーに向かって浮き出すように走ってくる選手を正面から捉えるシーンなど、競技中に許されるレベルのライティングではない。



クレーバー選手へのライティング

そもそも、棒高跳びのシーンは日没後の光量不足で撮影ができなかったため、後日に選手たちを集めて再現フィルムのようにして作られたらしいが、競技だけではなく日米がスタンドで繰り広げる応援合戦の様子（おそらく演技）を挟み込むなどは、明らかに行き過ぎかもしれない。



アメリカの応援団



日本の応援団

それにしても、この“棒高跳び”のシーン。他にも多くある演出過剰な競技シーンと比較してみても、ドキュメンタリーを撮影するという意識を捨ててかかったリーフェンシュタールの開き直りが伝わってくるほどの創作ぶりである。

もちろん、事実を謳い、それを売りにした作品にとっ

て、これらの表現は許されることではない。現代、多くのドキュメンタリーが制作されるテレビ業界などでも、これをやれば必ず抗議の対象となる。だから、『オリンピア』が批判的となっていることについては当然と思うが、『オリンピア』を一本の映画作品として観る時、その革新的な映像表現には、やはり目を見張るものがある。

そもそも、リーフェンシュタールには記録映画の監督をするつもりなど、初めから無かったのではないだろうか？

『オリンピア』を映画監督である自身が創造する作品の一つとして認識していたのではないだろうか？

そう思わせる根拠は、延々 15 分も続く第一部オープニングのシーンにある。

まずは石材や壁面を背景にしたタイトルデザインと、文字を飾り罫線で囲む基本レイアウトについて。この表現は 1950 年代のハリウッド製歴史スペクタクル映画に多用されているが、『オリンピア』は 20 年も前に用いている。

オリンピックの歴史の重みを感じさせる豪華な演出であり素晴らしい出来栄である。



続いてオリンピック発祥の地であるアテネのアクロポリスが映り、数々のギリシャ彫刻の映像へと切り替わっていく。フェードが多用され、スモークが効果的に焚かれており、幻想的な雰囲気醸し出している。



突然、それまで彫刻に見えていた一体がゆっくりと動き出し円盤投げのパフォーマンスを始める。次々にギリシャ彫刻と見紛う肉体美を誇る男性アスリートが登場する。



男性たちの力強いパフォーマンスの後には、3名の女性たちによる優雅な舞が始まり、彼女たちの舞は揺れる聖火に重なっていく。



トーチに移された聖火は、何人ものランナーに引き継がれてギリシャから東欧諸国を回りベルリンへと向かう。



1930年代の技術を以て、よくぞここまでの高度な視覚効果を実現できたものだと感心してしまう。デジタル処理によって直感的に特殊効果を作成できる現代に比べれば、リーフェンシュタールが用いた表現技法は手間も掛かるし、参考にするべき資料や技法書があるわけでもないので、まずは絵作りの発想から始めなければならなかっただろう。つまり、天才リーフェンシュタールの頭の中で上映される映像を現実の技術に置き換えるために、様々な試行錯誤を繰り返したに違いないということである。

それだけの労力を払い完成させた『オリンピア』は、賛否両論有りとはいえ優れた作品に仕上がっており、記録映画のひとつの形として影響力を現代にも及ぼしている。

ちなみに、『オリンピア』ほどのスキャンダルでは無いが、「記録か芸術か」の議論を巻き起こした市川崑監督の『東京オリンピック (1965 東宝)』も影響を受けた一つの例とされる。

ドキュメンタリーとしては問題かもしれないが、リーフェンシュタールが「オリンピア」で数々の競技を芸術的に描いた手法については、スポーツを題材とした創作作品にとっては最良のテキストと成り得るといえる。

○フレッド・ジンネマン「徹底して単一のモチーフを追いつけるカメラ」
『真昼の決闘 (原題: High Noon 1952)』

2度のアカデミー監督賞を受賞した巨匠フレッド・ジンネマン (Fred Zinnemann 1907-1997) だが、演出を学ぶテキストとして取り上げられる作品は殆ど無い。

自身が好むシナリオ以外は撮ることを拒否し、それが

理由で失職までしたほどの職人気質の持ち主ながら、同世代の巨匠たちと比較して抜きん出て見える特徴が無い。

確かにアカデミー監督賞を受賞した『地上より永遠に (From Here to Eternity 1953)』などは名作と呼ぶに相応しい重厚な作品だが、ミリオンセラーだったジェームズ・ジョーンズの原作が持つ魅力に引き上げられているところが大きい。ジンネマンの演出はいたって平坦であり、シナリオ時点で多少の脚色はあったとしても、彼の表現は基本的に原作の雰囲気に対して素直であり、独創的と言えるほどの手法を見せていない。

但し、こうした作風故、ジンネマンの監督作品は好悪の対象にはなり難く、万人受けするように仕上がっているものが多い。

『地上より永遠に』や『わが命つきるとも (A Man for All Seasons 1966)』などの監督作品が、公開後半世紀以上過ぎた現在も“映画ファンが選ぶオールタイムベスト”などでランキング入りするほど息の長い支持を受けているのは、そのおかげではないだろうか。

そんなジンネマンの監督作品の中では異色であり、西部劇の名作として高い評価を受けながらも強い好悪の対象として様々に論じられ続けている作品が『真昼の決闘 (High Noon 1952)』である。

本作は、アメリカ史における“国家が謳う自由と民主主義を礼賛する時代”が陰りを見せ、“赤狩り”、“マッカーシズム”など、体制の扇動による思想弾圧を経験し、人々が国家や政治に対して疑問を持ち始めた時代に制作され公開された。よって、その内容は、それまでの西部劇が持っていたナショナリズムやミリタリズムを背景にしたロマンティシズムは完全に否定され、“無気力な大衆の中で孤立する善意”と“強者にも英雄にもなれない平凡な男の物語”が描かれている。

『真昼の決闘』に対する好悪の論点はそこに起因することが大きい。所謂、伝統的な西部劇のファンたちが、本作によって彼らの支持していたヒーロー像が否定されてしまったことを論点とし、肯定する者と否定する者に分かれたのである。

ジンネマンが意図したかどうかは兎も角として、『真昼の決闘』は西部劇のロケーションを用いながら権力やそれに従う大衆に対する不信を描き出す“社会派”の問題作として評価されることになった。

そして、本作のシナリオが持つプロットを映像化する際、最も重要となるのはゲーリー・クーパー (Gary Cooper 1901-1961) が演じる主人公、初老の保安官“ケイン”の描写である。

それを論ずる前に、まずは粗筋を簡単に述べさせてもらおう。

かつて保安官ケインによって逮捕、投獄された凶悪犯“ミラー”が、政府の発布した恩赦によって減刑、さらには釈放され、仲間を集めてケインに復讐するために正午の列車で町に戻ってくる。

この日、結婚を期に保安官を退職し新妻と共に町を去りかけていたケインだったが、住人たちに対する長年の情と職務に対する義務感を捨て切れず、さらには自身の柵を断ち切るためにも思い直し、新妻の反対を押し切って町に引き返す。

しかし、そんなケインに対する町の住人たちの態度は冷ややかで、仲間を集めてミラーに対抗しようと訴える彼の呼び掛けに誰も応えず、争い事に巻き込まれたくない一心で“この一件はケインの私闘である”と断じて全く耳を貸そうとしない。

そんな絶望的な状況の下、遂に正午の時を迎え、ミラーを乗せた列車が到着した。

『真昼の決闘』は、本来ならば前後に存在するであろうケインの生き様や人間関係を描くべきドラマを容赦無く切り捨て、とある西部の町に於ける1日のうち、僅か85分間だけを細密描写し、本編とした作品である。

作中でケインと何らかの関わりを持つ登場人物は複数登場するが、その詳細は一切描かれず、匂わず程度で置き去りにされる。唯一の協力者となったグレース・ケリー (Grace Patricia Kelly 1929-1982) 演じる新妻“エミイ”も、ケインとの馴初めや彼女の抱えるであろう過去の悲劇と苦悩について詳しく語られることは無く、台詞の中でそれらの断片が窺えるだけである。

そうした人間ドラマを構成するべき要素の殆どを削ぎ落とし、『真昼の決闘』が論じられる際には必ず取り上げられる“上映時間と劇中の時間経過を合わせた85分間”に成される細密描写は、追い詰められていくケインの心理に費やされる。

正直に言って、“上映時間と劇中の時間経過を合わせた85分間”に、私は宣伝用のコピーライティング以上の意味を感じていない。85分の上映時間の中に描かれる劇中時間が120分でも180分でも構わないし、日を跨いでの話になっても構わない。いずれにせよ、本編の大半はケインの心理状態と行動を描写することになるだろうし、上映時間と劇中の時間経過が異なっても緊迫感が損なわれることは無いと思う。

そんなことよりも『真昼の決闘』に於いて最も重要で、演出法のテキストとすべきは、ジンネマンが他の作品で

は見せなかった執拗なまでの人間描写である。

本項では主人公ケインの心の動きを只管捉え続け、ともすれば大げさになりがちな演技を小さく控えめにして観せることで、逆に衝撃的に仕上げることに成功したラストシーンに繋げていく流れを検証してみることとする。

〈失望～孤独と焦り～絶望～広過ぎる町〉

『真昼の決闘』を名作たらしめるジンネマンの演出に、ケイン役のクーパーは最大の演技力で応えている。

劇中におけるケインの心理はクーパーの表情によって語られる。彼の演技は非常に細やかで、大きな身振りや手振りなどは全く用いずに、ほんの僅かな目や口の動き、顔の角度などによって、ストーリーが進むにつれて変化していくケインの心理状態や複雑な心境を見事に表現している。そうした点にも留意しながらシーンを追うことにする。



新妻エミィは町に戻ったケインに対し、「妻か、未亡人なのか、決まるまで待ってられない」と言い残して去っていく。たとえ正義のためであっても戦いを肯定できないエミィの信仰(クエーカー教徒)もあり、決別せざるを

得なかったのである。悲し気に見送るケインだが、この時点では未だ表情に戦いを決断した者の覇気が見える。

付け加えるが、『真昼の決闘』に於いて、効果的な使われ方をしている美術に“扉”と“窓”がある。題名の「真昼 Highnoon」を象徴するような西部の熱い太陽を表現するために、暗い屋内から外を覗くショットが多用されている。これは状況描写だが、頑固なまでの正義に従って突き進むケインと、それに反発する者、利害を第一に考えて利口者であろうとする町の住民たちとの対比を暗示する演出にも役立っている。つまり、ケインを見放した者は太陽に照らされた屋外へ去り、常にケインは暗い屋内から見送るのである。



ケインとは逆に、凶悪犯ミラーを刑務所に送る判決を下した判事は町を去る。彼は去り際に「君は強者になびく大衆の心理を知らない」と言い残し、町の住民たちのために命を懸けようとするケインの行動を否定した。何の躊躇いも無く町を捨てた“正義の執行者”の姿に呆然とするケインの表情に微かな迷いが生じている。

判事を皮切りに、冒頭では、次々に去っていく友人や知人たちの姿を見送るケインの姿が繰り返される。そし

て、時間と共に表情のみならず行動も荒れていくが、その様子を描き続けるジンネマンの演出が冴えている。



ケインが右腕として頼りにしていた、ロイド・ブリッジス (Lloyd Bridges 1913-1998) 演じる副保安官のハーヴェイは、女性絡みの嫉妬が原因で去っていく。想定外の事態に呆然としながら見上げた時計は、間もなく 11 時 20 分になろうとしている。

ここまで協力を出したのは僅か 1 名。ハーヴェイ以外の部下たちは現れず、ケインもいよいよ焦りを感じ始める。そして次のシーンにより、彼の不利はほぼ確定する。



劇中では“Tin star”と人々に揶揄される保安官バッジ。この時点でケインは“Tin star”に宿る権威と価値を信じており、臨時の副保安官を任命し、その場で手渡せるよう、“Tin star”を一握みポケットに捻じ込む。但し、既に町に住む者たちからは“Tin star”の権威も価値も失われていることを彼は知らない。





毅然とした態度で歩むケインは、町の腕自慢たちが集うであろう酒場に向かうのだが、酒場から出てきたミラーの弟“ベン（シェブ・ウッディー Sheb Wooley 1921-2003）”に鉢合わせする。思わずハッとして身構えるケインだったが、それを見たベンは鼻で笑いながら去っていく。

ミラーの到着を待たずして手下が町をうろついている。つまり、この時点で町の一部にはミラーの帰りを歓迎、又は許容する雰囲気が起こっているということである。そもそもミラーと親しかった者たちが多くいる酒場での副保安官探しは当然の如く失敗する。



追い出されるようにして酒場を出たケインの顔に疲れが見え始める。その表情からは余裕が失われつつある。

そして、これ以降は頼みの綱である友人たちに助力を求め回るのだが…





祈るように友人宅の扉をノックするケイン。だが、開いた扉から現れた夫人に友の不在を告げられる。明らかに言い淀む夫人の様子から居留守が使われたと察したケインは挨拶をして大人しく去る。長年の友を見捨てようとする夫の冷たい態度に驚き悲しみながらも、決して命を懸けて欲しいとは思わないジレンマの中で居留守を告げなければならなかった夫人と、それを察したケインの静かなやり取りが胸に刺さる名シーンである。

友人宅を後にしたケインは、名優トーマス・ミッチェル（Thomas Mitchell 1892-1962）演じる町長をはじめ、大勢の友人と知人が集まるであろう教会へと向かう。



ローアングルで捉えた教会に向かって歩くケイン。繫がれた馬車の数で、相当数の住民がミサに訪れていることがわかる。構図的には教会とケインの大きさが対比されているが、教会の大きさは町全体の意識を象徴している。



教会の扉が開きケインが現れる。既に幾人かの住民の拒絶を受けていたケインは、本来は親しい仲間であるはずの人々を前にして、一歩踏み出すのを躊躇ってしまう。





牧師の許可を取りミラーと戦うための助力を求めるケイン。ケインの訴えに幾人かの男子が立ち上がるのだが、彼らに待ったを掛けたのは親友であるはずの町長だった。



町長が出した結論は、「ケインが町にいるから殺し合いになる」ということ。町の中で撃ち合いをされるのは迷惑なので、今すぐ出て行けと言う。そんな親友の言葉に驚き、憤りの表情を見せるケイン。



ふと住民たちに目を移すと皆が俯いており、先ほど立ち上がりかけていた男たちも目をそらし、再び席を立とうとはしない。その様子を見て、これ以上の説得は無駄とケインは諦めて教会を出る。

誰しも我が身が大切であり、荒事には関わりたくない。その理由を正当化してくれる者がいたならば速やかに迎合する。そんな大衆心理のマイナス面を、教会に集まる人々をモチーフにして描いたシーンである。

もちろん、これは観客に投げ掛けられたメッセージでもあり、演壇に立つケインに対して向けられる住民たちの声、その構図の作り方は、観客もまた住民側にいる存在なのだと気付かせてくれる。

上映開始から50分が経過し、それまでケインに同情し応援していた観客たちだが、「自分が同じ状況だったならどうするか？」を、考えざるを得なくなる頃である。「結局は君たちも町の住民たちと同じなのでしょう？」

そう、ジンネマンの問い掛けが聴こえてくるシーンである。





失意を抱えて教会を後にしたケイン。その表情に、当初は間違いなくあったはずの正義感や闘志というモノが薄れている。もはや焦りと苦悩だけが見える。



突然、玩具の拳銃でケインとミラーの決闘ごっこ遊びをしながら飛び出してきた子供たちがケインの負けを叫ぶ。そして、ケインにぶつかったケイン役の男の子が向ける怯えた表情。アップになったケインは泣き顔のようである。



子供は大人の言葉を聴いている。子供がケインの死を叫ぶなら、それは親たちの話を聞いていたからに違いない。

ここまです描くに当たり、ジンネマンはケインの昔の恋人“ヘレン・ラミレス (ケティ・フラド Katy Jurado 1924-2002)”の台詞を借りて、本作に込められた怒りのメッセージを口にする。



「誰にも助けてもらえずにケインは死ぬわ。ケインが死ねば、この町も死ぬのよ。」

これは、おそらく赤狩りなどの思想弾圧下にあった当時のアメリカとそれに甘んじて迎合する大衆の愚に対する批判だったのだろう。





力づくで町を追い出そうとしたハーヴェイとの殴り合いで、傷つき、汚れ、疲労したケインから精彩は完全に失われている。ふと気付いたように空を見上げ、既に真上に近い太陽の位置を確認し、辛そうな表情を見せる。

この後、唯一協力を申し出ている者からも逃げられてしまい、遂にケインは完全に孤立し、正午の列車到着を待たねばならなくなる。



散々言い訳をし、この場から逃げようとする相手に向かって、ケインは「帰れ」と言い捨てる。その一言を待っていたように去っていく唯一の協力者だった男。机上に置かれた“Tin star”を乱暴に払い落とし、耐えきれずに突っ伏すケイン。西部劇の主人公がここまで追いつめられ、情けない姿を見せるシーンは、本作以前には無かっただろう。それを西部劇の象徴ゲーリー・クーパーが演じたことで、本作は衝撃の問題作となった。



心が折れかけていたケインを隠れて見ていた少年。彼は終始一貫してケインに好意的であり、ケインに憧れている。

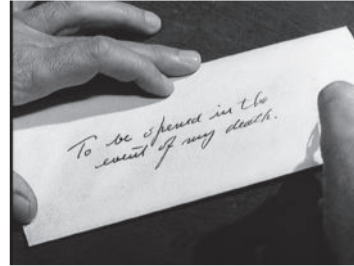


少年の存在により、慌てて姿勢を戻し、残されていた僅かな勇気とプライドを取り戻すケイン。そして、助力を申し出る少年に、これは子供が関わる話ではないと断る。

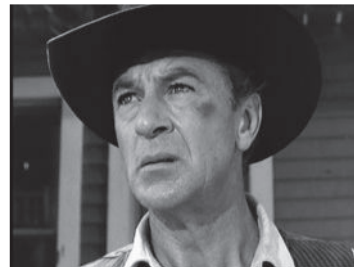


この少年は、本作のストーリーに於ける殆ど唯一の良心であると共に正義である。いずれは成長し、ケインのような男になるかもしれないが、今は未熟な存在である。彼を見送るケインの表情には、非情な町にある彼の存在を惜しみ、嘆く心が滲み出ている。

時計の針が正午を指し、ミラーを乗せた列車が駅に到着した。ケインに味方する者は一人も無く、町は静まり返り、事の成り行きを隠れて見守る嘗ての友人たちの気配だけが漂っている。そんなケインの完全なる孤独を表現した本作に於ける最高のシーンである。



遠くに列車の汽笛が聴きながら、遺書をしたためたケインは、覚悟を決めて保安官事務所を出ていく。





通りの向こうから聞こえた馬車の音。ケインをおいて町を去ろうとする新妻エミィと昔の恋人ヘレンが同乗する馬車だった。すれ違う際、僅かに視線を交わす二人。



遠ざかる馬車からの視点でケインを見るショット。引いていくカメラの中に映る町には、ケインの他に誰も見えない。





エレンたちの馬車が見えなくなった後、町の中に人影は無い。但し、大勢の住民がケインとミラーの戦いの成り行きを注視している気配はする。又は、ケインの死を目撃しようとしている。クレーンショットを用いて、カメラが引いていき、俯瞰で捉えた“広過ぎる町”の中にポツンと立つケイン。この構図が本作に込められたコンセプトの全てを表わしている。

〈訣別～小さな演技だが衝撃は大きい〉

1対4という圧倒的不利な状況を覆し、奇しくもケインは勝利する。但し、銃声を聞き引き返してきた新妻エミィの助力が無ければ間違いなく殺されていただろう。そんなケインの際どい勝利の後、間を置かずして彼の下に集まって来た住民たちは、いったい何をしようとしていたのか？ おそらく、彼らは何もしようとしていなかったに違いない。ただ、自分たちがケインを見捨てた罪悪感に掻き立てられて、その罪悪感を有耶無耶にするために、勝利者であるケインに言い訳をする場を探してただけだろう。

そんな住民たちとの訣別を描いた僅か2ショットの小さな演出が、観客の心を抉る。



エミィを盾にしようとしたミラーを射殺したケイン。広い町の通りには戦いの当事者たち3名の姿のみ。



傷つき泥だらけになりながらも戦いは終わり生き延びたケインは、信仰に逆らってまで彼のために銃を取った新妻エミィを抱きしめる。その時、ふと顔を挙げたケインの目に映ったものは…



それまで屋内に引き籠り、戦いの様子を窺っていたであろう住民たちが、一斉にケインとエミィに駆け寄ってくる。そんな彼らを、憤りを含んだ厳しい表情で見つめるケイン。





少年が一台の馬車を駆ってケインとエミィの傍に着ける。馬車を降りてきた少年の肩を叩き、無言で別れを告げるケイン。少年に対する感謝、期待、激励などが入り混じった、本作に於いて最も優しく見えるケインの眼差しである。



ケインは顔を上げ、周囲の住民たちに目をやる。そして胸に刺した“Tin star”を外し、足元へ捨てた。この僅か2ショットが観客に与える衝撃は大きい。

かつては信じていた正義の象徴であり、自身の誇りであったはずの保安官バッジを足元に投げ捨てるケインのシーンは後に『ダーティハリー Dirty Harry 1971』のラストで“クリント・イーストウッド (Clint Eastwood 1930-)”により再現されている。

しかし、派手なフォームでバッジを池に向かって投げ捨てたイーストウッドよりも、小さな演技でクーパーが見せた僅か2ショットの方が、こめられた内容の深さでは遥かに勝っている。警察という組織の限界に愛想を尽かしたハリーよりも、決して悪ではないはずの平凡な人々が見せた残酷な本質と訣別したケインの方が、観客に与える衝撃は大きいに決まっていると思う。



近年、『真昼の決闘』がリメイクされるという話題が囁かれている。果たしてジンネマンとクーパーが見せた“ケインのストーリー”を上回る作品ができるかどうかについて注目し、その際には是非とも比較検証していきたい。

○アルフレッド・ヒッチコック「共感状態を作り出す演出」

『バルカン超特急 (The Lady Vanishes 1938)』

サスペンス&スリラー映画の神様として、映画に詳しくない者や、滅多に映画を観ない者でさえも人気監督アルフレッド・ヒッチコック (Alfred Hitchcock 1899-1980) の名前を一度は耳にしたことがあるに違いない。ジャン＝リュック・ゴダール (Jean-Luc Godard, 1930-) やブライアン・デ・パルマ (Brian De Palma, 1940-) など、後世のクリエイターに多大な影響を与え、リメイクされた作品、オマージュとして制作された作品やシーンなどは数知れず。既に山のような伝記本や評論本が出版されている中で、改めて私などが論じるのが恥ずかしくなるほどの大監督である。

ヒッチコック作品には驚くほどハズレが少ない。彼の

作品は文句無しに面白い。全盛期の作品はもちろん、晩年は凡作と評価される作品の発表が続いてはいたものの、ヒッチコックの作品は凡作であっても決して面白くないわけではなく、十分に観客を満足させられる作品に仕上がっているのである。

ヒッチコック作品が面白いのは、魅力的な題材を選び出す抜群のセンス、巧妙に組み立てられたシナリオ、高度に練り込まれた演出と編集の手法による。これらによって、ヒッチコックの作品は「いつ・どこで・だれが・なんのために・どうやって」を一つ一つ解き明かしていくのが“毎度お決まりのパターン”にも関わらず、決して飽きられることなく、観客が客観的にスクリーンを観ることを許さず、畳みかけるような展開で劇中の登場人物との間に共感状態を作り出し、物語の当事者と同化させてしまう凄さが生まれるのである。

『バルカン超特急 (The Lady Vanishes 1938)』は、ヒッチコックが制作活動の場をイギリスからアメリカのハリウッドに移す間際に制作された作品である。

ヒッチコックがイギリスで活動していた1927年から、本作が公開される1938年までは“第二次世界大戦(1939-1945)”の暗い予感が徐々に世界を覆い始め、ナチスの脅威が語られる時代であった。

ヒッチコック作品の題材も『三十九夜 (The 39 Steps 1935)』、『間諜最後の日 (The Secret Agent 1936)』、『サボタージュ (Sabotage 1936)』など、ナチス・ドイツや、それを模した架空の国家による陰謀が用いられるようになっていた。

だからといって、ヒッチコックの作品は政治色や思想色があまり強くないので、当時の世相を反映した作品という認識だけで、現在でも身構えずに鑑賞できる作品ばかりである。

そして、本項で取り上げる『バルカン超特急』も、そんな作品の中の一冊であり、最も成功した(面白い)一本と言える。

欧州にある架空の国バンドリカで独身最後の旅行を友人と三人で過ごしたアメリカ人女性のアイリス(マーガレット・ロックウッド Margaret Lockwood 1916-1990)は、宿泊していた雪山のホテルで老婦人フロイ(メイ・ウィッティ May Whitty 1865-1948)と知り合い親しく話すようになる。二人は同じ列車に乗りイギリスへ向かうことになったのだが、その車中でフロイは忽然と姿を消してしまう。アイリスはフロイの行方を他の乗客や乗務員に尋ねるのだが、皆が初めからそんな女性は乗車していないと語る。さらに、列

車が出発する直前、落ちてきた植木鉢で頭を打っていたアイリスは怪我のため記憶が混乱しているのだと医者に断定されてしまう。孤立無援の状況に混乱する中、アイリスはフロイが実在した証拠を発見。フロイが車内にいると確信する。そして、協力を申し出た民族舞踏の研究者ギルバード(マイケル・レッドグレイヴ Michael Redgrave 1908-1985)と共に捜索を始めた。

『バルカン超特急』は起承転結が分かりやすく、勧善懲悪のストーリーが実に単純明快に進行する作品である。そのシナリオは、映画の基本を学ぶためには理想的なお手本と言える。

ヒッチコック作品で名作とされるものの殆どは起承転結が明確で、ストーリーは非常に単純である。しかも、哲学や思想は極力持ち込まず、難解な疑問を投げ掛けず、複雑な解釈を要求せず、つまり観客に思考させるような仕掛けを用いない。これでは、まるで貶しているようにも聞こえる言い様だが、実はこれがヒッチコック作品の持ち味なのである。

奇妙なことに、名作とされる『めまい Vertigo 1958』や『北北西に進路を取れ North by Northwest 1959』よりも、凡作と評される『マーニー Marnie 1964』や『引き裂かれたカーテン Torn Curtain 1966』の方が、プロットが凝っていてシナリオも複雑である。ところが映画の評価は、圧倒的に前者が高いのだが、その理由はハッキリしている。

従来のヒッチコック作品を鑑賞する際に用いる楽しみ方を後者は出来ないからである。

前記したヒッチコック作品の持ち味は、そのまま彼の作品の鑑賞スタイルに繋がる。観客はスクリーンを注視するうちに主人公と意識が一体化していき、主人公の体験を自らの体験として感じられる共感状態に至る。しかも、共感状態に至るまでに殆ど抵抗が無く、映画が終了し劇場を離れば元に戻る。鑑賞後の後味はさっぱりしていて、好悪の印象を引きずったり悩まされたりするような問題作は少ない。(『サイコ Psycho 1960』や『鳥 The Birds 1963』のような例外もあることはある)

ヒッチコック作品は前記した通り、観客に思考させる仕掛けを殆ど持たない。だから、観客はスクリーンから意識が遠ざかることが無い。遠ざかるどころか、スクリーンの中に意識が入り込んでしまい、そこに展開する物語の中で主人公と重なることができる。

映画の上映中、観客はストーリーを追いながら登場人物の心理や行動に対して何らかの感想や意見を持つ。前

項で取り上げた『真昼の決闘』など、正しくそうせざるを得ない作品だが、観客はケインの置かれた状況を観て同情し、町の住民たちに憤りを覚える。

そして、

「ケインと町のどちらにも受け入れられる良い手段はなかったのか？」

などと考えながら映画を見続ける。

そうした場合、観客の視点は明らかに第三者の立場に立っている。

例えば、『真昼の決闘』クライマックスに於けるカメラワークで、町の通りに一人立つケインを俯瞰で捉えるシーンがあるが、観客は自分ではないケインという男を、離れた場所から眺めて、彼の置かれている状況を認識する。そして、ケインに対して同情をするが、決して共感状態には成り得ないのである。

対するヒッチコックの作品だが、登場人物の性格付けや役どころは初期の段階で殆どが明らかになり、不明なのは犯人が誰なのかぐらい。そして、“映画が完結するまでに達成すべき事柄が何なのか？”も中盤までにはハッキリする。

これはカメラが常に主人公側に立っていて、主人公側から見えるものを中心に撮っているのが自然とそうなのである。主人公が彼方此方動き回って得た情報を積み重ねて視界を晴らしていけば、観客の視界も同時に晴れていく。主人公側から隠れて見えないものは画面に映らず、観客には不安材料になる。その何れでもない第三者の視点や客観的に主人公を捉える視点について皆無ではないが、状況説明やユーモアを語るために要する最低限であり、それらのシーンがストーリー進行に関わる必要な鍵になることは殆ど無い。こういう演出は非常に単純だが、観客をスクリーンから離さないためには実に効率が良い。

『バルカン超特急』を観ると、そんなヒッチコック作品の典型であることが分かる。

老婦人フロイが忽然と消えたのは主人公アイリスの前からだけではなく観客の前からもであり、アイリスにとっての謎は観客にとっても謎となる。そして、物語が進むにつれて生じるアイリスの迷いや焦り、不安や憤りなど、殆ど同時に観客も覚えていく。それらは劇中のアイリスの状況を客観的に観て理解するのではなく、アイリスと同じきっかけ、同じタイミングで生じるのである。

『バルカン超特急』及び、ヒッチコック作品の多くは共感する映画、体験型の映画と言える。これを実現するためには、入念に構成されたシナリオが必須だが、シナリオを映像化する際の演出と撮影、編集に携わる者の手法は巧みでなければならない。

この項では、その巧みさを紹介しながら、演出法を学ぶ基礎的なテキストとして有効と思われる幾つかのシーンを抜粋して分析していくこととする

〈お手本のように素直な起承転結の“起” ～一転する演出〉

シナリオの執筆を志す者なら一度は“起承転結”について学ぶことになるが、『バルカン超特急』のストーリーは、以下4つのパートに綺麗に分類できるので、参考資料としては最適な作品である。

起～ストーリーの開始前に予め伝えておくべき

基本情報

承～ストーリーの導入・始まり

転～ストーリーの展開・発展・クライマックス

結～ストーリーの解決・決着・エンディング

特にグランドホテル形式で次々に登場する主要人物の紹介と現状説明が絶妙なテンポで進行しつつ後の伏線を張り巡らせる“起”が素晴らしい。



架空の国バンドリカの自然を背景にしたOPから、雪崩によって不通となった鉄道を俯瞰で映し、カメラは足止めを食った旅行者たちが集まるホテルの入口へ移動する。映るのはミニチュアセットの街並みだが、現状を簡潔に把握できる秀逸なイントロである。



ホテルのロビーで屯する人々を映した一過性のショット。劇中でキーとなる役どころの者たちが並んでいる。一見では記憶に残らないショットだが、再見た者にとっては既に結末が分かっている作品の新たな楽しみ方ができるサービスショットとなる。ちなみに、重要な登場人物を説明が始まる前にさ

り気無く画面の端に収めておいたり、カメラの前を通過させる演出は『七人の侍 (1954)』など、多くの群像劇でも用いられている。



初見では強風で押し返されるドアを使って外の悪天候を表現する説明だが、これも再見した者へのサービスショット。実はドアに押し返されてジタバタしているのは“老婦人フロイ”と、印象的な存在感を示す“クリケットファンのイギリス人二人連れ”である。



“クリケットファン”がクローズアップされ、台詞が与えられたことで彼らがモブキャラではないことが分かる。一見の場合はこのショットが初登場と認識される。短いショットだが、後にヒロインを追い詰める彼らの個性や趣味趣向が丁寧に描かれている。



ヒロインの“アイリス”と友人の初登場ショットだが、それよりも混み合っているカウンターの客たちを放置して、上客であるアイリスたちに愛想を振りまく支配人をコミカルに描いている。“クリケットファン”をはじめ、他の客たちの苛立ちが良くわかる。



相変わらず支配人がアイリスたちに受けた食事のオーダーを厨房に伝えることを最優先している。後回しにされた客たちの苛々と憤りが観客に伝わるよう描いている。



この男女も冒頭のロビーで屯する客のショットに映っていたが、台詞は初めて。シングルルームを二つ予約する“わけありの夫婦”という設定が描かれる。後に、彼らの私的事情がヒロインを不利な立場に追い込むことになる。



これは“クリケットファン”が部屋を予約できず、若いメイドが出入りする使用人部屋を割り当てられるというコミカルなシーンの一部。しかも二人は恋人同士だとメイドに勘違いされ、返って気を使われる。彼らの三枚目のな役付けが明確になる。



友人たちとバカ騒ぎをしながら、アイリスが夢も希望も無い結婚を強いられる自らの悲劇を語るシーン。説明的な描き方をしながらも、カメラはヒロインを最も魅力的に、そして可愛らしく

見せることを目的としているのが分かる。立体的に移動する構図の中心には常にアイリスを捉え、ライティングは他のシーンと比較して明るく仕上げている。



“クリケットファン”と老婦人フロイが、ホテルの食堂で合席になる。フロイが自己紹介をしながら舞台となっているバンドリカ国についても語るシーンである。後にフロイが失踪した後、行方を捜しまわろヒロインに対して非協力的な二人に対する観客の憤りを煽るための仕掛けでもある。



窓を開けて、“流し”の歌に聴き入るフロイ。既に音楽の家庭教師をしていたという過去は“クリケットファン”を相手に紹介済みだが、熱心に曲を覚えようとする様子が思わせぶりに見える。実は劇中の謎解きに於いて最も重要なシーンである。



アイリスとフロイが知り合うシーン。階上の宿泊客の煩さに耐えかねた二人

が廊下に出た所で出会う。その原因を作ったのが、後にヒロインの唯一の協力者として活躍する“ギルバート”。少々出来過ぎにも感じられるが洒落た出会いの設定を描いている。



苦情に耳を貸さないギルバートに痺れを切らしたアイリスは、支配人を買収してギルバートを階上の部屋から追い出す。しかし予想外の反撃を受けて渋々ギルバートを元の部屋に戻さざるを得なくなった。このシーンでは互いに罵り合って別れる。ヒッチコック作品の多くに於いて、後に恋仲になる男女が初めは最悪の出会い方をする。

ここまでが“起”に当たる。雪崩により欧州の片田舎で足止めを食った不運な登場人物たちを、彼らの置かれた状況や性格描写を行いつつ順に紹介するグランドホテル形式の基本に忠実だが、一貫してコミカルでユーモラスな流れに仕上がっている。観客が“ヒッチコック・サスペンス”を観に劇場へ足を運んだことを、つい忘れてしまいそうになる23分40秒の演出である。

そして、観客の油断を突くように狙った次の一手で“承”へと繋ぐのだが、このダイナミックな手法は、後に多くのサスペンスやホラー映画で踏襲される演出の基本形となった。



時間の経過を表すショット。“起”で騒々しく登場した者たちも、既に寢静

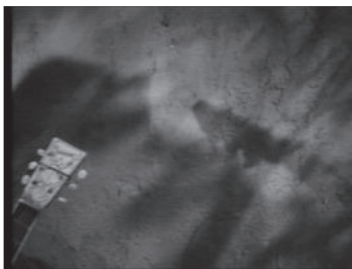
まった時刻。



夜遅くになっても、未だフロイは窓の外で歌い続けている“流し”に耳を傾けている。



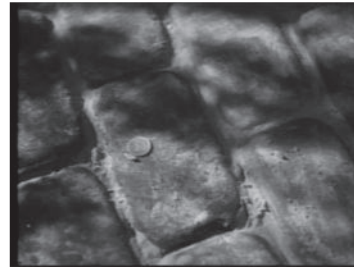
歌う“流し”に背後から忍び寄る影。正体不明の“暴漢”によって首を絞められて背後に崩れ落ちる“流し”。近頃はアナクロな表現とされた感もあるが、未だに Cartoon や日本のアニメでは現役の表現である。



壁に映る影によって“暴漢”による“流し”の殺人が観客に伝わる。近年は本シーンのような文学的な表現は鳴りを潜め、直接的な残酷描写が当り前のようだが、間接的な状況描写こそ演出家の腕の見せ所と言える。



歌が終わったと思ったフロイは財布からコインを取り出して投げ、窓を閉じる。



石畳の上にはフロイの投げたコインが拾う者無く残されている。既に確認されている“流し”の死と同時に、彼の死の事実が何者かによって闇に隠されてしまったことを暗示するショットである。

軽妙なテンポで笑いを交えた 23 分 40 秒を過ぎた観客が、予兆も前触れも無いまま突然目撃した殺人事件に動転し、啞然としたまま“承”へと向かう。

この手のサスペンスシーンの演出には、予め登場人物たちに怪しさや動機らしきモノをチラつかせたり、“流し”に“暴漢”が忍び寄る過程を長々と見せて緊迫感を煽ったり、“流し”が殺されるかも知れないという予感を匂わせたりなど、ドラマを盛り上げるための手法は様々あるが、ヒッチコックは唐突に殺人事件を起こしてしまうという“ビックリ箱と同じ効果”により観客の度肝を抜いた。こうした場合、前提材料が全く無いので、観客は目の前で起きた出来事を分析することもできず、勝手に進行していくストーリーに置き去りにされないよう慌ててついて行くしかない。これこそ、正に体験型の演出と言えよう。

〈観客の記憶までも不確かにしてしまう

“フラッシュバック”の用い方)

“フラッシュバック”は、登場人物の記憶の断片が蘇るようなシーンの表現に於いて用いられることが多いが、本作では逆にヒロインの記憶を不確かなものにしてしまい、劇中で起きていることが現実なのか？ ヒロインの妄想なのか？ 観客が確信を持ってなくなるようにするため、二段階で用いられている。

まずは最初のフラッシュバックだが、ストーリーの流れ的にはアイリスが気を失ってから目を覚ますまでの時間経過を表すシーンであり、既に意識の無い彼女が見ている夢の視覚化でもある。しかし、走り出した列車の車輪に重なっては消えていく記憶映像は、アイリスの意識が徐々に現実から遠ざかろうとする様子を描いているような印象を受ける。



落下してきた植木鉢で頭を強打したアイリスは、フロイに付き添われて列車に乗り込むが、間もなく意識を失ってしまう。



走行する車輪に、見送りに来ていた友人たちや駅員の姿が重なる。出発直前に見た駅の記憶がフラッシュバックしているのだが、まるで眩暈か夢の入口を見ているようで、ボンヤリとした不安定感を感じさせるような仕上がりとなっている。



記憶のフラッシュバックは消え、走行する車輪だけが映し出されている。もうすぐアイリスが目覚ます予感がする。

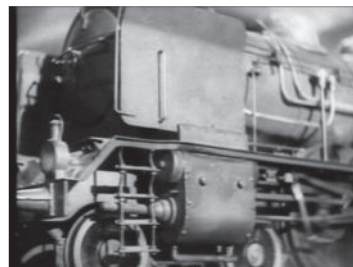


この後、アイリスは目を覚まし、“承”に当たる事件が発生する。

次のフラッシュバックは、フロイが社内から忽然と姿を消す事件発生直前に当たるシーンである。最初のフラッシュバック以上に長い時間経過を表現しながら、ここで用いられる映像は記憶の断片ではなく、走行する列車と通り過ぎる空や交差する線路である。



昨夜の“流し”の歌をハミングするフロイの向かいで、うたた寝を始めるアイリス。





映像は走行する機関車の映像。過ぎてゆく空と送電線、交差を繰り返す線路。リアルタイムの具象映像ながら、意味合いが抽象的で漠然としており、現実感を希薄にしている。



そして、目覚めたアイリスの前から、フロイが消えていた。

この二つのフラッシュバックに挟まれた間にあるのは、アイリスとフロイが食堂車でお茶を飲むくだり。その間に乗務員や乗客など複数の人物と接触するのだが、後にその誰もがアイリスと一緒にいたフロイの存在を否定する。さらには同乗していた医者に、頭を打ったアイリスは記憶が混乱しているのだと決めつけられてしまう。

こうした混乱状況に拍車を掛けるのが、前後に配置されたフラッシュバックである。それぞれが間に挟まれた現実をぼかす役割を果たしており、観客の認識を曖昧に

するための効果を発揮している。つまり、現実と認識していたはずのシーンが非現実であるかもしれないという可能性をよぎらせるのである。

「フラッシュバックの間、アイリスは意識を失ったままであり、ホテルで知り合ったフロイが登場する夢を見ていただけなのかもしれない。」

という考えに陥りそうになる観客の心境は、劇中のアイリスと一致している。

アイリスも現実と非現実の区別がつかなくなり、一時はフロイの存在を諦めようとするまでに追いつめられる。“ギルバート”の協力と幾つかの手掛かり発見により何とか踏み止まるが、その間に揺れ動く観客の心境は正にアイリスと共にあるように仕組まれているのである。

〈思わず顔がほころんでしまうラストシーン〉

『バルカン超特急』には、他にも印象的な演出やそれを生かすためのエレメントがそこかしこに見られ、その殆どが後のクリエイターたちに踏襲され現代に受け継がれている。

例えば、アイリスが置かれている危機的状況を理解しようともせず、「早くイギリスに帰ってクリケットの試合が見たいから、面倒を起こして列車を止められたくない」などと間の抜けた理由で観客を苛立たせつつも、クライマックスではキチンと仕事をする“クリケットファン”。一方、アイリスの苦境を理解した妻が協力を申し出ようとするのに、身勝手な事情を振りかざして妻に嘘を強要。しかも、クライマックスに至っても周囲の反対を押し切って自儘に行動し続け、その結果自滅する“わけあり夫婦”の夫。

この善玉と悪玉の間で行ったり来たりする二種類の脇役は、サスペンス、パニック、ホラーなどのストーリーには欠かせないキャラクターとして、多数の類型が存在する。

さらに、緊迫したストーリーと並行して、親密度を上げていく男女が描かれるのもヒッチコック作品の魅力的な演出の一つであり、これも類型を挙げるとキリが無い。

しかし、前記したように“最悪の出会い”から始まって“熱愛カップルの誕生”まで、一気に駆け抜ける流れをスマートに描く小洒落たセンスはヒッチコック独特のものである。

現代でも同様のストーリーは度々見掛けるが、ヒッチコック作品に比べると、洒落てもおらず、泥臭く思えるような演出が多く、ストーリーが慌ただしく過ぎていく賑やかな作品ばかりな気がする。

さて、本項の最後には、映画『バルカン超特急』に於いて、私が最も印象的と考えるシーンであり、「サスペンス映画のハッピーエンドとはこういうものである！」と、ヒッチコックが言い切ったように思えてならないラストシーンを挙げておく。

まずは、『バルカン超特急』のストーリーは三段階で締めくくられていることを理解しなければならないが、その第一段階は「危機的状況からの脱出成功」。続く第二段階は「アイリスとギルバードが結ばれる」ことである。そして、第三段階へと進む。



フロイから託されたメロディ（暗号）を届けるために訪れた英国外務省の待合室。但し、結ばれたばかりの二人は新婚旅行のプランなどを話しながら楽しげな様子。



入室許可の合図をもらって二人は立ち上がるのだが、メロディを暗記していたはずのギルバートが「メロディを忘れた！」



唐突に室内からピアノの音が聞こえる。それはギルバートが忘れていたメロディだった。その音に誘われるようにドアを抜ける二人。そこには…



アイリスとギルバートの助けを借り、単身バンドリカからの脱出を図ったフロイの姿！



The End

ギルバートが「メロディを忘れた！」と言った瞬間、アイリスも観客も一斉に「なにやってんだよ！ このバカ！」と叫びたい心境に陥ったに違いない。素直にハッピーエンドに向かわないようにするため、短い寄り道であるが、ここまでアイリスと観客の共感状態が続いていれば、それを一層強める絶妙な仕掛けになる。

そして、殆ど間を置かず流れるピアノのメロディ。これによってアイリスも観客も一時その存在を忘れかけていたフロイを同時に思い出す。誘われるように室内へと進んだ二人の前にはピアノを奏でるフロイの姿。三人は

手を取り合って互いの無事を喜ぶ。

ここで余計な台詞を入れず、速やかに画面をフェードアウトさせ“THE END”を出すのだが、これは近年では珍しくなってしまったシンプルなエンディングの演出である。

クリエイターとしては、登場人物の口を借りて何か締めくくりのメッセージや挨拶になるような台詞を語りたと思うのだろうが、それをやらないところに意味がある。

映画作品に於ける締めくくりの台詞は、劇中から観客に発せられるメッセージであることが多い。だが、それを観客が受け取った瞬間、共感状態にあった互いの間に距離が生じてしまう。観客は劇の鑑賞者、つまり当事者ではなく目撃者に戻るのである。

速やかな“THE END”は、それを避けて共感状態を継続させ、劇中の登場人物たちの喜びが、そのまま観客のモノとなるような役割を果たし、成功している。

『バルカン超特急』を初めて観た時、このラストシーンを観ながら微笑んでいる自分に気づいたと複数の知人が語っていた。もちろん私もそうなのだが、このシーンには観客を微笑ませる演出の力が漲っている。

そもそも、視覚芸術とは、見る者の感情を操り、喜怒哀楽を生じさせる役割を果たすべきモノと定義したいのだが、三段階目で訪れる“映画『バルカン超特急』のストーリー全体に架かるハッピーエンド”を描いた本シーンは、まさしく視覚芸術の傑作シーンとすべきと考える。

○演出に於けるテキストの重要性

『映像メディア＝映画』が誕生して、130年ほどが経つ。前述したように、メディアとしての進化の速度が非常に速いので、この130年の間に重ねた表現及び技術的な革新は、他のメディアと比較すれば、とてつもなく濃い密度を持っている。

そして、今後も技術的な革新は続くに違いない。

誕生当初は想像もできなかったであろう“デジタル技術”の実用化によって、既に記録媒体が全く異なるモノになってしまっており、視聴環境も劇場や放送メディアから情報通信端末へと大半が移行してしまった。さらにはVRやホログラフィーによる新たな視覚効果が求められる時代となっている。

しかし、表現に関わる部分はどうかだろう？

特に演出面に関して言えば、既に先人に開拓されつくしてしまったようであり、後進のクリエイターたちは、先人が築いた表現技法を踏襲するしか無いようである。

そんな現状において、先人の作品をテキスト化する作業は非常に重要である。

クリエイターをめざす者は、単に映画を観て、それを感覚的に身につけるのではなく、細部に分割したシーンに於いて果たされている演出の役割りを学び、それを自らの作品で効果的に応用できなければならない。

それができなければ、先人たちの名作の劣化版を生み出すだけである。

そんな破目に陥らないよう、先人に学び、踏襲すべきはしつつ、自らの個性や思想を加味し、オリジナルとしていくため、テキストの作成は有意義なのである。

よって、次稿に於いても、演出のためのテキストとすべき作品やクリエイターを取り上げての分析作業を続けていくことにしたい。

[出典 (映画)]：※製作年順に記載

『月世界旅行 (原題：Le Voyage dans la Lune)』

1902年製作 スター・フィルム (フランス)

監督：ジョルジュ・メリエス

『大列車強盗 (原題：The Great Train Robbery)』

1903年製作 エジソン社 (アメリカ)

監督：エドウィン・スタントン・ポーター

『国民の創生 (原題：The Birth of a Nation)』

1915年製作 ユナイテッド・アーチスト (アメリカ)

監督：デヴィッド・ウォーク・グリフィス

『意志の勝利 (原題：Triumph des Willens)』

1934年製作 (ドイツ)

監督：レニ・リーフェンシュタール

『三十九夜 (原題：The 39 Steps)』

1935年製作 ゴーモン・ブリティッシュ (イギリス)

監督：アルフレッド・ヒッチコック

『間諜最後の日 (原題：The Secret Agent)』

1936年製作 ゴーモン・ブリティッシュ (イギリス)

監督：アルフレッド・ヒッチコック

『サボタージュ (原題：Sabotage)』

1936年製作 ゴーモン・ブリティッシュ (イギリス)

監督：アルフレッド・ヒッチコック

『バルカン超特急 (原題：The Lady Vanishes)』

1938年製作 ゴーモン・ブリティッシュ (イギリス)

監督：アルフレッド・ヒッチコック

『オリンピア (原題：Olympia)』

1938年製作 (ドイツ)

監督：レニ・リーフェンシュタール

『真昼の決闘 (原題：High Noon)』

1952年製作 スタンリー・クレイマー・プロダクションズ (アメリカ)

監督：フレッド・ジンネマン

『地上より永遠に (原題：From Here to Eternity)』

1953年製作 コロンビア (アメリカ)
監督：フレッド・ジンネマン
『七人の侍』
1954年製作 東宝 (日本)
監督：黒澤 明
『めまい (原題：Vertigo)』
1958年製作 パラマウント (アメリカ)
監督：アルフレッド・ヒッチコック
『北北西に進路を取れ (原題：North by Northwest)』
1959年製作 MGM (アメリカ)
監督：アルフレッド・ヒッチコック
『サイコ (原題：Psycho)』
1960年製作 (パラマウント) アメリカ
監督：アルフレッド・ヒッチコック
『鳥 (原題：The Birds)』
1963年製作 ユニバーサル (アメリカ)
監督：アルフレッド・ヒッチコック
『マーニー (原題：Marnie)』
1964年製作 ユニバーサル (アメリカ)
監督：アルフレッド・ヒッチコック
『東京オリンピック』
1964年製作 東宝 (日本)
監督：市川 崑

『わが命つきるとも (原題：A Man for All Seasons)』
1966年製作 コロンビア (イギリス)
監督：フレッド・ジンネマン
『引き裂かれたカーテン (原題：Torn Curtain)』
1966年製作 ユニバーサル (アメリカ)
監督：アルフレッド・ヒッチコック
『ダーティハリー (原題：Dirty Harry)』
1971年製作 ワーナー (アメリカ)
監督：ドン・シーゲル

[参考文献]：※引用順に記載

『生活の世界歴史〈10〉産業革命と民衆』
著者：角山榮・川北稔・村岡健次 1992年 河出書房
新社
『映画の理論』
著者：ベラ・バラージュ 1970年 学芸書林
『ドキュメント アドルフ・ヒットラー狂気の野望』
※DVD 2016年 コスミック出版
『真昼の決闘 デジタルリマスター版』
※DVD 2005年 東北新社
『バルカン超特急』
※DVD 2011年 ファーストトレーディング

“Direction techniques in films” Learn from pioneers’ work

KITAJIMA Youichi

Abstract

From its birth in the latter half of the 19th century, visual media has shown rapid growth over just 130 years, establishing itself in modern media. It is a form of “composite art”, which can express information through auditory and visual means, and is able to “record the passing of time,” which was impossible with previous forms of media.

In visual media, especially film, which is an applied art, many creators have produced countless masterpieces, enduring trial and error of skills and expression, and have received massive international support, even in the present day.

Modern creators must produce new films based on the gifts their predecessors have developed and left behind, and in order for that to happen, they must learn the directing skills their predecessors used to manipulate the emotions of the viewer in all kinds of situations, and to use those skills effectively. This paper is written to be one form of a guide to achieve those skills.

